



TITLE:

アーティストたれ!

AUTHOR(S):

寺川, 達郎

---

CITATION:

寺川, 達郎. アーティストたれ!. デザイン学論考 2017, 11: 3-13

ISSUE DATE:

2017-12

URL:

<http://hdl.handle.net/2433/228887>

RIGHT:

# アーティストたれ！

Get along with your mindset of an artist

寺川 達郎

TERAKAWA, Tatsuro

京都大学大学院工学研究科機械理工学専攻博士後期課程2回生  
京都大学デザイン学大学院連携プログラム2期生



今回、訪問学習会2017秋USに参加し、様々な場所を訪れ、貴重な体験をさせていただいた。デザイン学に関するバラエティに富んだ取り組みを目の当たりにする中で、いくつかのキーワードが通底して存在するように思われた。その中でも、個人的に特に意識されたのが“アート”である。そこで本稿では、アートを軸として私が得た経験についての報告と考察を行う。

## 1. アートとの邂逅

今回訪問した先々で、思いがけずそれぞれの形でのアートとの出会いがあった。中には、自分自身の原点を思い出すきっかけとなるものもあった。実際に私が目にした一連の景色を紹介したい。

### 1.1 ATLAS Institute, University of Colorado, Boulder

まず私達が訪問したのがコロラド大学ボルダー校のATLAS Institute（以下ATLAS）である。この大学は芸術・音楽・演劇の専攻を有することもあり、ATLASの拠点にも特有の施設や設備が備えられている。中でも、巨大な全周スクリーンを有するBlack Box Studio（pic.1<sup>i</sup>）はテクノロジーとアートの融合を感じさせる好例であり、見学させていただいた際も学生たちが集まっていて有効に活用されている様子であった。ATLASに在籍する学生が製作した、楽器を演奏するロボット（pic.2<sup>ii</sup>）



pic.1 Black Box Studio @ATLAS <sup>i</sup>



pic.2 木琴ロボット <sup>ii</sup>

<sup>i</sup> <https://cupresents.org/venue/15/atlas-black-box/>

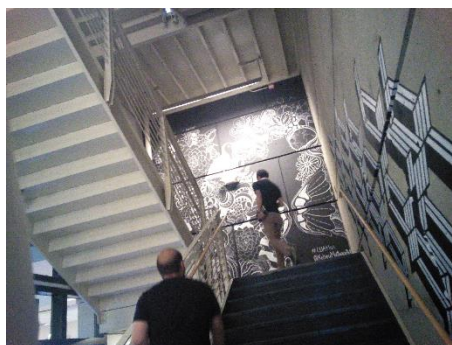
<sup>ii</sup> Jeffrey Wood Harriman, Jr., "The Development and Use of Scaffolded Design Tools for Interactive Music" (2016), [http://scholar.colorado.edu/atlas\\_gradetds/14/](http://scholar.colorado.edu/atlas_gradetds/14/).

なども見せていただき、アートと機械工学の出会いに大きな可能性が感じられた。また、特別な設備に限らず、巨大な壁画や廊下のオブジェなど (pic.3)、日常の中にもアートと出会う機会に富んでいた。

一方、ATLASのプロジェクトすべてがアートを中心に据えているわけではなく、エンジニアリング的にアプローチする取り組みも様々あった。その中でも私にとって忘れられない出会いとなったのは、HyunJoo Oh氏から紹介いただいたPaper Mechatronics<sup>iii</sup>である (pic.4)。Paper Mechatronicsとは、紙で機械の機構とその動きを再現したものである。紙は、金属や樹脂のような強度や精度を担保出来ないため通常は採用されないのだが、加工や入手の容易さには圧倒的な優位性がある。この利点を活かして、Oh氏は主に子供を対象とした機械工学の教材として活用することを提案されていた。実際にワークショップ等を開催し、遊びを通じてエンジニアリングを学ぶ機会を提供しているようだ。私は機構学を専門とする身であり<sup>iv</sup>、個人的に紙という材料に思い入れがあるにも関わらず、紙で機構を作るという発想には思い至らなかった。また、材料としての欠点を補い、利点を活かせるアプリケーションを提案したことも含め、大いに感心した。

その他に紹介していただいた研究では、環境問題や食糧問題など、社会的課題の解決が強く意識されているように感じられた。このことはATLAS内に限らず、今回特別にミーティングをさせていただいた Advanced Medical Technologies Laboratory<sup>v</sup>でも同様であった。

この研究室では、私と同じく移動ロボットに関する研究を行っているものの、医療用途という点で際立っていた。例えば、カプセル型内視鏡ロボットの開発では、ロボットそのものだけでなく、腸の形状や動きを模



pic.3 ATLASの卒業生の手による壁画 (上) と  
Laboratory for Playful Computation  
のランタン (下)



pic.4 Oh氏と紙のStrandbeestが機関紙の表紙を飾る  
(記事は<https://www.colorado.edu/cuengineering/2017/06/05/life-hacks>で閲覧可能)

<sup>iii</sup> <http://www.papermech.net>

<sup>iv</sup> 余談であるが、私がPaper Mechatronicsに感銘を受けた理由はもう一つある。Oh氏が着想に至ったきっかけと、私が機構学に興味を抱いたきっかけが、同じく彫刻家Theo Jansen氏のStrandbeestだったのである。しかしOh氏の関心は機構そのものに留まらず、YouTube上で人々が紙のStrandbeestを作る姿にあった。その話を受け、私はこれまでアートをどこか自分と無関係な場所に置き、チャンスを逸してきたのだと己の視野の狭さを痛感した。これは、本稿で述べるアートの重要性を考えるに至った経緯でもある。

<sup>v</sup> <https://www.colorado.edu/lab/amtl/>

した実験装置も製作するなど、持てる技術を総合的に活用されている印象を受けた。また、同大学の医学部とも積極的に連携しているとのことであった。こうした研究姿勢を目の当たりにすると、しばしば耳にする「京都大学は基礎研究を重視する」という言説は、是非はともかく真実であるように思われた。

## 1.2 Denver International Airport

特に思いがけない出会いがあったのは、サンフランシスコへ移動するために訪れたデンバー国際空港（DIA）である。どうやらDIAはアートに熱心なようで港内の各所にギャラリーが設置されており、そのうちのひとつでEpic Origamiの展示が催されていたのである。折り紙は私個人にとってもものづくりの原点であると同時に、工学的な観点からも興味深い研究対象として知られる。残念ながら私はこのギャラリーを訪れることはできなかったが、幸いにもDIAのWebサイト<sup>vi</sup>と（中小路先生から頂いた）リーフレットで作品を閲覧することができた。こうしたサポート体制の充実ぶりからも、DIAのアートに対する情熱が伝わってくる。ありがたく作品を拝見したところ（pic.5）、写実的な立体造形の作品が中心であり、いわゆるpaper sculptureの様相を呈している。上述の研究対象としての折り紙においても、目標物と平面展開図を結びつけるようなアプローチで生み出される作品は彫刻的なところがある。アートとしてのOrigamiは日本の伝統的な折り紙からは離れ、新しい文化やテクノロジーと出会い独自の進化を続けているように思われた。



pic.5 Epic Origami<sup>vi</sup>



## 1.3 Museum of Craft and Design

サンフランシスコには興味深いミュージアムが数多く存在する。私が訪れたMuseum of Craft and Design（MCD）は、規模こそ小さいものの、アートの存在感を存分に感じさせるミュージアムであった。その日はArchitectural Pavilionsというテーマで7組の作品が展示されていた<sup>vii</sup>。いずれの作品（pic.6）も、一つ一つの



pic.6 Architectural Pavilions @MCD<sup>vii</sup>

<sup>vi</sup> Photograph provided courtesy of Denver International Airport: <http://images.flydenver.com/Art-at-DIA/Temporary-Exhibits/Epic-Origami/>

<sup>vii</sup> <https://sfmcd.org/architectural-pavilions-experiments-and-artifacts/>



構成要素はシンプルでありながら、全体としては予想外の調和や美しさを見せる。パビリオンとしての良し悪しは私には判ずることはできないが、少なくともアートとしての美しさは評価して差支えないように思う。いくつかの作品については製作過程も紹介されており、そのアーティスティックな外見とは裏腹に極めてエンジニアリング的な手法で創造される様は痛快であった。そもそも作品の出展者たちは基本的に建築学をバックグラウンドとしており、そういった形のアプローチは当然と言える。しかし、アートとエンジニアリングが両立することを確信させる説得力が感じられた。

#### 1.4 San Francisco Museum of Modern Art

一般的な“アート”のイメージといえば、一つには現代アートに端を発するとされる解釈の難解さであろう。最も有名な近現代アートミュージアムの一つであるSan Francisco Museum of Modern Art (SFMoMA)を訪れてみて、実際にその難解さに翻弄される面もあった。これは私自身の浅学によるところではあるのだが、それでも館内にほとんど作品解説がなかったこと<sup>viii</sup>には（後述のExploratoriumとは対照的に）やや疑問が持たれる。

一方で、素材や表現方法に制約のない現代アートならではの楽しみもあった。例えばSoundtracksという音をテーマにした展示は、「お静かに」という暗黙のルールがある一般的なミュージアムとは異次元の体験である。音を鳴らす機械装置の作品群（pic.7）について言えば、機械の動きは単純で、発せられる音も別に愉快なものではないのだが、つい見入ってしまう魅力があった。糸電話を無造作に繋ぎ合わせた作品（pic.8）は、一見すると子供だましのような仕組みでしかないが、多くの人々を相手もわからぬコミュニケーションへと誘う優れたデザインであった。また、展示されている作品のみならず、容れ物たるミュージアム自体にも興味深い点があった。SFMoMA館内のいくつかのブロックは短期間の展示に割り当てられており、常にどこかしらが作り変えられているようであった。狙ったものかはわからないが、有機的に変化するミュージアムというのも一興である。



pic.7 Soundtracksの作品1 @SFMoMA



pic.8 Soundtracksの作品2 @SFMoMA

<sup>viii</sup> オーディオガイドやiOS用のガイドアプリは準備されているのだが、あまり万人向けとは思えない。

### 1.5 The Exploratorium

The Exploratoriumは、科学に関する体験型の展示を通じて自然を学ぶことを目的としたミュージアムである。ここで、私たちはTinkering StudioのRyoko Matsumoto氏からお話を伺った。Tinkering Studioは、The Exploratoriumに6つあるギャラリーの内の一つ、Tinkeringの拠点である。Tinkeringはその名の通り、観客自身が手を動かして創造することをテーマとしたギャラリーである。特徴的な取り組みの一つとして、子供たちを対象とした様々なワークショップを開催されている。興味深いのは、ワークショップの企画をアーティストの方と一緒にやるということだ。アーティストならではの新しい視点、普通とは異なるものの見方が面白いアイデアにつながるという。The Exploratorium内の展示に関しても、機械要素に関する展示品を鑑賞したところ、私が普段研究対象として見ている分には思いつかないような見せ方（入力と出力を入れ替える、動きを極限まで遅くする、など）を発見できた。The Exploratoriumを単なる科学博物館ではない無二の空間足らしめる上でアートの貢献は大きいと思われる。

The Exploratoriumの展示品は、その目的ゆえ特殊な装置ばかりだが、驚くべきことにほとんどが館内にある工房（pic.9）で製作されているとのことだ。そのため、オーダーメイド品でも製作や修理が即座に行える利点がある。そして何より、製作者と来場者との距離が近く、展示品に触れた人々の反応を見ることができ、そうして改良を行いながら新しい展示品を作っていくそうだ。このように、The Exploratoriumは観客の体験に強い拘りが見られる。科学に覚えのある人からすると、展示品によっては添えられている説明書きが不十分であるように見える場面もあるのだが、これも“正しい”知識の獲得よりも観客（特に子供）のインサイトを大事にしているためとのことだ。



pic.9 展示スペースから見える  
The Exploratorium内の工房

### 1.6 The Design Lab, University of California, San Diego

今回の旅で最後に訪問したのが、カリフォルニア大学サンディエゴ校 (UCSD) のThe Design Labである。かのDon Norman氏が設立したプログラムであり、言わばHuman-centered Designの総本山である。数名の学生から研究について簡単に紹介いただいたが、いずれもターゲットとなる人々をしっかりと据えて具体的な社会的課題へのアプローチを踏んでいるように感じられた。その確立されたデザイン方法論の賜物かもしれない。

The Design Labには同大学のQualcomm Institute<sup>ix</sup>の研究者も参画しているそうで、その設備を見学させていただくことができた。そこで目にしたのは、超高精細な巨大ディスプレイと球型3Dディスプレイ (pic.10) のシアターである。これらは言うてしまえば4Kディスプレイを相当枚数並べたものであり、発想としてはシンプルなデバイスであるが、そのシンプルさ故に应用範囲が革命的に広い。高精細かつ巨大なディスプレイは、拡大縮小によってマクロな情報からミクロな情報までシームレスにアクセスが可能であり、芸術学、統計学、その他様々な調査に用いられているとのことだ。球型3Dディスプレイに至っては、ある種の恐怖感さえ覚える新しい体験をもたらす。こちらも、観光産業、考古学的調査、医療診断など様々な用途が想定されている。これらのテクノロジーは、単純な発想ながらあらゆる分野に影響を与え得る点で実に鮮やかなデザインである。



pic.10 Qualcomm Instituteのシアター<sup>ix</sup>

The Design LabにはVisual Artを専門とする方も在籍しているが、今回聞き及んだ範囲では、これまでの訪問先のように“わかりやすい”アートは見られない。しかし、そのことが魅力を損ねているということは決してなく、整然とした姿勢は一種の理想の体现ですらある。その点では、少なからず他所での経験と共通するところがあった。

## 2. アートとの再会

以上の体験を通じ、デザインやエンジニアリングにおけるアートの重要性は明白となった。しかし、漠然とアートなるものを目の前に置いたところで、いかなるアプローチを取れるのか。また、ここまで直感を頼りに“アート”と表現してきたが、そもそもアートをどのように捉えようか。

### 2.1 アートとサイエンス —ある哲学者の先生のお話：art & education—

日本で一般的に呼称されるアートは、表現を極めたり、美しさを追求する、いわゆるファインアートを指すことが多いと思われる。しかし、これはアートの一側面にすぎず、今回私が経験したアートとは必ずしも合致しない。そのギャ

---

<sup>ix</sup> <http://qi.ucsd.edu/index.php>

ップは一体何によるものなのかという問題を抱えていたところ、とある哲学者（元アーバンデザイナー）の先生からアートに関するお話を間接的に聞かせていただいた。その要点を以下に記す。

- ・ 本来、**art**は**education**と不可分なものである。
- ・ **education**とは、何かを押し込むようなイメージとは違い、「知りたいことがあるはずだ」という内発的な力を呼び覚ますことを言う。
- ・ **art**が人間の感性や興味を掻き立て、内発的な力の活性を励起することで、**education**の機会を得る。
- ・ **art**という言葉は**craftmanship**と関係があり、19世紀には映画に象徴されるような手仕事のイメージが出てきた。
- ・ **Exploratorium**の人たちは、科学教育には**art**のインパクトが必要であると考え、手仕事でサイエンスに近づいている。そうして生み出されたものが**art**である。
- ・ 日本の科学館は「見たらわかる」というキャビネット<sup>\*</sup>の思想のままである。これでは、必要に迫られてからしか**education**の機会は訪れない。この必要性に代わるものが**art**である。

以上は英語圏、特にアメリカの人々の考え方とのことである。もちろん、これだけでアートのすべてが説明されるわけではないだろうが、今回私が直感したアートにとっては拠り所となるように思われる。

もともと私は、（職業としてはともかく）サイエンティストや研究者の役割とアーティストの役割は本質的に同じであると感じていた。すなわち、自身の好奇心や興味関心、愛などをモチベーションとし、この世の未知に対する解を追究する役割である。上記の説明によれば、サイエンティストや研究者は**education**を体現する存在の一つと言えよう。然らば、自身を**education**の道へと駆り立てる好奇心を有することは、最も純粋なアートの力を備えていることを証明しているのではないだろうか。サイエンティストとはアーティストであるべきなのではないだろうか。

実際、陳腐な感想で恐縮だが、今回米国で出会った人々には皆ただならぬ熱意があった。誰もが自身の使命を明確に認識し、具体的なビジョンを持って各々の課題にアプローチしている。一つには自己責任という文化的なルールが後押ししているものと考えられるが、それだけでは説明できないような輝き、人間的な魅力が感じられた。その正体こそ、一人一人がアートの存在を自覚してい

---

<sup>\*</sup> 高橋雄造, 科学技術博物館の歴史, 博物館学雑誌, vol. 15, no. 1-2 (1990), pp. 3-19.



るところから来る精神的な推進力ではないかと思う。

## 2.2 アートとエンジニアリング —二つの価値—

エンジニアのものづくりに対するモチベーションを肯定すると、サイエンティストと同様、アーティストとしてのあり方が見出される。例えば山中俊治氏は、ものづくりをしたい人には2つのタイプがあると述べている。ひとつは「合理的にものを作りたいタイプ」、もうひとつは「感覚的に、生理的になんかぞくぞくする部分を持っていて、それを実現したいと思って作っているタイプ」であり、「その両方を意識的に自分の中で共存させてこそイノベティブなものが作れる」<sup>xi</sup>。art & educationの考え方を踏襲すると、前者のタイプはエンジニアリング、後者のタイプはアートの側面を反映しているものと考えられ、前節と同様の結論が得られる。

一方、エンジニアリングを考える上では、視点を己の外へも広げる必要がある。例えば、本学の工学研究科機械理工学専攻の理念には「生産プロセス、エネルギー、環境、生活、生命・生体・医療などに関する人間のための学術・技術の進展を図(る)」とある<sup>xii</sup>。このように、エンジニアリングの意義は「誰かのため」という前提にあり、人々に定量的な価値を提供することが求められる。特に現在の工業社会では、その目標を突き詰めて、主として安全性、利便性、経済性の追求にエンジニアリングの課題が設定される。ここにおいては、成果が社会に役立つという実感が(比較的)得やすい反面、現実世界のシビアな環境に吞まれやすい。ともすれば、どこか閉塞感が漂いがちにも感じられる。

そうした先鋭化のプロセスで取りこぼしてしまったものが、アートと呼び戻すことでエンジニアリングの新たな可能性を提示している。象徴的な例が、ATLASで見たPaper Mechatronicsであろう。これは特に日常生活の利便性を向上させるわけではないが、それを見た人々、子供たちにポジティブな好奇心や感動を呼び起こし、内発的な力を励起させるだけの威力がある。そうして人々をeducation、科学教育へと導くという、従来のエンジニアリングとは異なる方法で価値を提供することができる。構図としては、まさにThe Exploratoriumとよく似ている。

ただし、ここで生み出される価値がアートの機能に依存しているという点には注意が必要である。そもそも、ATLASが標榜しているのは、アートと“テクノロジー”の融合である。しばしば曖昧に区別されがちなテクノロジーとエン

<sup>xi</sup> 「takram Dialogue 05 : 山中俊治×田川欣哉×緒方壽人」, 10+1 web site, <http://10plus1.jp/monthly/2015/01/takram-directors-dialogue-05.php>

<sup>xii</sup> <http://www.me.t.kyoto-u.ac.jp/ja/information/philosophy>

エンジニアリングであるが、ここではその違いこそが重要である。思うに、テクノロジーは基本的にエンジニアリングやサイエンスの成果を通じて生み出されるが、その理念の下に留まるわけではない。そのため、テクノロジーはアートの一手段として広く利用できる一方で、もともとのエンジニアリングとしての価値はしばしば薄れがちになると考えられる。

以上の考察をまとめると、自己の内と外両方において、エンジニアリングと並列にアートの思考を展開することで、新たな価値の創造が期待される。ただし、サイエンスのようにアートとの結合を期するものではなく、アートとエンジニアリングの二つの方向を伸ばす“十字型”の戦略が適当と考えられる。ここにおける解の探索には、「振り子の思考<sup>xiii</sup>」や「逐次型弁証法<sup>xiv</sup>」が参考となりそうだ。

最後に“アート・アンド・エンジニアリング”の実例は何かと考えると、UCSDのシアターが該当するよう思われる。件のシアターは、新しい調査・分析方法や表現手法を提供する点で紛うことなきエンジニアリングである。同時に、これを使えばどんなことができるだろうかという内発的な力を刺激する点でアートの側面も持ち合わせている。こうした関係性は、ユーザが試行錯誤しモノを成長させ、モノが新たな価値を提供するようになるという良循環、価値成長につながることも期待できる。一方で、UCSDのシアターを見たときまず感じたのは、アートやエンジニアリングではなく、デザインとしての存在感であった。

### 2.3 アートとデザイン —伝えること—

デザインとは何であるかを問い続けるのはKDnSの学生の使命でもあるが、やはりここにおいてキーワードとなるのは“伝達／communication”であると思う。これは、本訪問学習会をオーガナイズしてくださった中小路先生がKDnSの目指すべきデザインとして大事にされているところである。実際に、今回の一連の訪問先やそこでのアクティビティ<sup>xv</sup>は、それぞれのcommunicationのあり方の違いを体感できるものであった。私個人については、これまで中小路先生からcommunicationについて学ぶ機会を様々ないただいていたが、今回ようやくその意味するところが胸にストンと落ちたように感じている。

<sup>xiii</sup> 宮津大輔, アート×テクノロジーの時代 社会を変革するクリエイティブ・ビジネス (2017), 光文社新書, takram design engineering, デザイン・イノベーションの振り子 (2014), LIXIL出版.

<sup>xiv</sup> 富田直秀, 物語の可視化 (逐次型弁証法による発見支援), デザイン学論考 vol.6 (2016), pp.53–64.

<sup>xv</sup> 本訪問学習会で取り組んだ課題として、自身の研究テーマをPechaKuchaスタイルで発表する、The Exploratoriumでの展示の仕方を考えるといったものがあり、普段とは異なる視点から伝えることの練習ができた。もちろんそれらに限らず、異文化の文脈に身を置き、失敗の経験を重ねることすべてが学びであった。

デザインが取る対象というのは、人々が見たり、聞いたり、触れたり、感じたり、暮らしたり、使ったり、繋がったり、愛したり、そんな生きていく上で接するところにある。それを受けて人々ができるだけ良いステージへと赴くよう導くために、いちばん良い方法で伝えることを目指すのである。アートとしてのポテンシャルに富んでいること、エンジニアリングとして偉大なアイデアであること、それらは一方で重要であるが、他方でいかに伝わるデザインであるかというところに結局は委ねられる。

逆に言えば、私たちが受け手として接するものはまずデザインを介することになる。UCSDのシアターで真っ先にデザインの凄みを感じたのも、アートやエンジニアリングの資質に負けず、伝え方のインパクトが強力であったことによるのかもしれない。その方法から学ぶとすると、やや即物的ではあるが、五感・体感に訴えるやり方は効果が高いと考えられる。例えば他にも「音を鳴らす機械装置」にまつわるアートがATLAS、SFMOMA、The Exploratoriumと各所で確認されたことは偶然ではないように思われる。受け手の人々を静的な存在ではなく動的な存在であることを前提とする点では、Don Norman氏のActivity-centered design<sup>xvi</sup>にも通ずるところがあるかもしれない。

以上を踏まえて考えると、デザインが担う役割を表現するものとして、タクラム・エンジニアリング・デザインが提唱する「ものづくりとものがたり<sup>xiii</sup>」が叶っている。エンジニアリングが実現する未来を形にし、それらを組み合わせで「ものづくり」をデザインする。アートが呼び起こす心の中のエネルギーを言語化し、それらを紡いで「ものがたり」をデザインする。それを受けて、自他ともにサイエンスの世界を拡げながら還っていく。拡がった世界の中で新しいエンジニアリングが生まれ、さらなる外を夢想して新しいアートが生まれる。

## 2.4 私たちのアート

ここまで、米国での経験を基に、art & educationを出発点としてアートとサイエンス、エンジニアリング、デザインの関係について議論した。一方、これら四者あるいはそれに準ずる領域については多くの著名な研究者が既に言及しており、様々なモデルが提案されている<sup>xvii</sup>。いずれの知見を採るにしても、常に互いの存在を意識することが重要であることに違いはない。

<sup>xvi</sup> Donald A. Norman, "Human-Centered Design Considered Harmful", Interactions, July + August, 2005, pp. 14–19 (<http://interactions.acm.org/archive/view/july-august-2005/human-centered-design-considered-harmful1>).

<sup>xvii</sup> 伊藤穰一, 科学とデザインがもたらす複雑性への考察, Innovative City Forum 2014基調講演, <https://www.youtube.com/watch?v=W7E9iQux0R4>.

「求められるのは、アートとサイエンスを両立できるつくり手 —— Prototyping & Design Lab・山中俊治さん」, あしたのコミュニティーラボ, <http://www.ashita-lab.jp/special/5441/>.  
Neri Oxman, "Age of Entanglement", Journal of Design and Science, <https://www.pubpub.org/pub/AgeOfEntanglement>.

そんな一般論はさておき、我々KDnSのことを考えよう。サイエンスの素養を(きっと)身に付け、エンジニアリングに(多かれ少なかれ)触れ、デザインの下で学ぶ私たち。ただ、多くの者にとってはアートを修めていると言い難い。しかし、それは最早大した障害ではない。アートとしての専門性 (fig.1中Aの領域) には及ばずとも、他の領域から手が届くところにもアートはある (fig.1中A'の領域)。アートの専門領域はアートの専門家に任せればよい。大切なのは、己の原動力の源にある、アートの存在を認め、自覚することだ。

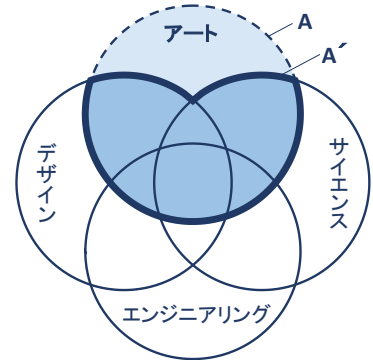


fig.1 Our mindset of an artist

とはいえ、そんな精神論だけで物事が上手くいくべくもないだろう。見よう見まねでも、アーティストとしての行為を何かしら実践する必要があると思われる。今回の経験からすると、我々がまず身に付けるべきアーティストの素養は「普通とは異なる視点」を有することと考えられる。この点に関して、KDnSが志す「俯瞰力」は類似するようにも見えるが、これは異分野協働のための多様な視点という性格が強いと思われる。一方で、アーティストの視点は、「もやもやとしたものをもやもやとしたまま『みる』」ような、自身と「対象との関係性に没頭する」見方である<sup>xviii</sup>。これは特に「課題発見」において重要な役割を果たすと考えられる。一方、参考文献でも取り上げられている通り、京大生はまず対象の定義から入りたがる傾向にある。サイエンティストとしては真つ当であろうが、どうやらアーティストからは遠そうだ。しかし同時に、そんなサイエンスへの姿勢——ATLASの段でも述べた「基礎研究を重視する」傾向——こそが救済となり得る。というのも、そんな姿勢を貫くからには、自分自身を鼓舞する、非常に強力なアートの存在をその内に抱えているはずである。その影を少し広げてやるだけでも、潜在的に大きな伸び代が期待できよう。

何はともあれ、ひとまず自分自身をアーティストと名乗るところから始めてみてはどうだろうか。

### 「デザイン学」への問い

+ あなたはアーティストですか

<sup>xviii</sup> 富田直秀, 生活の質 (QOL) のデザイン, デザイン学論考vol.4 (2015), pp.3-15.